



PROYECTO DE LEY

MODIFICACIÓN DE LEY 6.330

Artículo 1°.- Modifíquese el Artículo 3 de la Ley 6.330 que quedará redactado de la siguiente manera:

“Art. 3°.- Definiciones. A los fines de la presente Ley, se entiende por:

a. Juegos de Apuesta: A los juegos de azar, destreza y apuestas mutuas, **que se lleven a cabo tanto de forma presencial como en línea**, en los que, con la finalidad de obtener un premio o recompensa, se comprometen cantidades de dinero u otros bienes u objetos económicamente valuales, susceptibles de ser transferidos entre los participantes, en función de un resultado incierto, con independencia de que predomine la habilidad, destreza o maestría de las personas jugadoras o sean de suerte, envite o azar, y tanto si se desarrollan mediante la utilización de máquinas, instrumentos o soportes, de cualquier tipo o tecnología, como si se llevan a través de competiciones de cualquier tipo.

b. Juego Patológico: es **una modalidad de adicción comportamental** que se manifiesta cuando la persona jugadora pierde la capacidad de controlar su conducta de juego y ésta genera un malestar clínico, **un deterioro económico y/o afecta su integración en su entorno socioafectivo. Este trastorno puede desarrollarse o no en juegos de apuesta.**

c. Publicidad de juegos de apuesta: divulgación o el anuncio del mismo cualquiera sea el medio utilizado para tal fin.

d. Promoción de juegos de apuesta: acción de plazo determinado consistente en la entrega de bienes, consumibles o no, o en la prestación de servicios, o cualquier otra actuación, con carácter gratuito u oneroso y/o por precio inferior al de mercado o la reducción de costos de ingreso o la oferta de premios consistentes en dinero u cualquier otro objeto. En ellas se incluyen, entre otras, las bonificaciones, bonos u otras ofertas gratuitas o sujetas a condiciones de depósito o participación en los juegos, premios, sorteos, descuentos y regalos, programas de fidelización, resultando no taxativo esta enumeración.

e. Patrocinio: acción de solventar los gastos de una actividad a cambio de cierta publicidad.

f. Autoexclusión: la inscripción voluntaria en un registro (R.e.v.a) a fin de no participar en juegos de apuesta conforme lo establecido por la Autoridad de Aplicación.

g. Estrategias de ludificación: la implementación estratégica de elementos y mecánicas de diseño inherentes a los juegos como son los sistemas de puntos, niveles, insignias virtuales, clasificaciones competitivas, desafíos basados en objetivos, narrativas interactivas o recompensas condicionadas al cumplimiento de criterios específicos; integrados en la interfaz de usuario, la experiencia general y la estructura funcional de las plataformas de juegos de apuestas online. El objetivo principal de estas estrategias es influir en el comportamiento del usuario, buscando fomentar la continuidad de la actividad, fortalecer la vinculación con la plataforma e inducir un incremento tanto en la asiduidad como en la magnitud económica de las apuestas realizadas.

h. Influencer: aquella persona que mediante el uso de plataformas digitales, redes sociales o medios tradicionales de comunicación ejerce un grado significativo de difusión de sus mensajes sobre una audiencia amplia y diversificada.



i. **Leyenda de advertencia:** consiste en expresiones de un mensaje eficaz diseñado en el formato de imágenes, sonidos y/o diferentes elementos que la Autoridad de aplicación disponga conforme al formato del juego o la publicidad, según corresponda.

j. **Herramienta de autoevaluación:** herramienta de autoevaluación estandarizada y diseñada por la Autoridad de aplicación para identificar y cuantificar el perfil de riesgo determinado del jugador conforme la gravedad de los comportamientos asociados con los trastornos del juego de apuestas, basado en criterios internacionalmente reconocidos.”

Artículo 2°.- Modifíquese el Artículo 4 del Capítulo II Políticas de Juego Responsable de la Ley 6.330 que quedará redactado de la siguiente manera:

“Art. 4°.- Principio de juego responsable. **El diseño**, comercialización, distribución y expendio de Juegos de Apuesta deberá **desarrollarse de manera que no induzcan comportamientos compulsivos ni exploten vulnerabilidades cognitivas o emocionales de los apostadores**, de conformidad con los estándares que establezca la Autoridad de Aplicación.”

Artículo 3°.- Modifíquese el Artículo 5 del Capítulo II Políticas de Juego Responsable de la Ley 6.330 que quedará redactado de la siguiente manera:

“Art. 5°.- Juego en línea responsable. **Los estándares de juego responsable que establezca la Autoridad de aplicación deberá incluir pero no limitarse a:**

1. Proporcionar al apostador información precisa y completa respecto del tipo de juego, reglas, probabilidad de obtener premio, y demás información relacionada a la operatoria del juego.
2. Disponer de un **panel personal** que permita al apostador acceder en forma sencilla y en línea a su historial de juego, su **perfil de jugador**, brindando información clara que le permita tomar decisiones sobre su conducta y **autoaplicar restricciones de horario, monetario y/o de tiempo de sesión**.
3. **Poner a disposición, de manera visible, una** herramienta de asistencia a personas afectadas por el juego patológico dispuesto por la Autoridad de Aplicación.
4. Disponer de mecanismos de identificación y prohibición de juego a personas inscriptas en el ReVA **y/o en el Registro de Deudores/as Alimentarios/as Morosos/as conforme Ley N° 269**.
5. Establecer un mecanismo automático para que las sesiones de juego cierren, conforme los límites que establezca la Autoridad de Aplicación.
6. **Mantener visible en la pantalla del apostador** el tiempo y dinero apostado. Asimismo, **debe indicar** al apostador cuando esté cerca de alcanzar los límites establecidos en su cuenta de usuario.
7. Establecer una sección sobre juego responsable y prevención del juego patológico. **Los autorizados deben incorporar la herramienta de autoevaluación. Cada usuario debe realizar la autoevaluación al momento de la creación del usuario y deberá ser actualizado con la periodicidad que determine la Autoridad de aplicación.**
8. Informar **al ingresar a la cuenta la leyenda del Art. 8** y la edad permitida para acceder a jugar.
9. Disponer de procedimientos para verificar la identidad y edad del apostador. **Al momento de la creación del usuario debe implementarse un sistema para validar la identidad en tiempo real con el RENAPER mediante factores de autenticación biométrica y fotografía del DNI. Para el inicio de sesión y al**



momento del ingreso de dinero deberá comprobar su identidad mediante un doble factor, **clave, acceso biométrico** o la tecnología que en el futuro lo reemplace.

10. Presentar a la Autoridad de aplicación un Programa de Prevención Activa. El programa consiste en la aplicación de los estándares definidos en el Art. 11 conforme las capacidades técnicas del autorizado.

11. Establecer un intervalo mínimo entre cada partida, que será determinado por la Autoridad de Aplicación, con el objetivo de reducir la velocidad del juego, evitar decisiones impulsivas y fomentar una práctica más reflexiva.

12. Implementar controles para limitar las pérdidas monetarias mediante un monto máximo de pérdida predefinido por el apostar. Se prohíbe el uso del modo automático en las plataformas de juego en línea por un número máximo de jugadas consecutivas que determinará la autoridad de aplicación.

13. Incluir un botón de salida rápida, visible y accesible en todo momento, que permita a los apostadores desconectarse de manera inmediata y finalizar su sesión sin demoras ni confirmaciones adicionales. Este mecanismo deberá cerrar automáticamente todas las apuestas en curso sin afectar sus resultados y deberá impedir el reingreso del usuario por un período de 12 (doce) horas.

14. Incluir, al momento del ingreso a la plataforma, una leyenda de advertencia respecto de prohibición del juego para menores de edad y que incluya datos de contacto para la asistencia y orientación en casos de juego patológico, y un enlace directo a la sección de Juego Responsable. Para continuar, el usuario deberá confirmar su mayoría de edad mediante un sistema de validación interactivo.”

Artículo 4°.- Incorpórese el Artículo 6°bis del Capítulo II Políticas de Juego Responsable de la Ley 6.330 que quedará redactado de la siguiente manera:

“Art. 6° bis.- Control preventivo. Previo a la implementación de la incorporación de estrategias de ludificación, se presentarán los proyectos a la Autoridad de aplicación a los efectos de autorizar o rechazar las modificaciones cuando se detecte que pueden inducir a comportamientos compulsivos, explotar sesgos cognitivos, incentivar el gasto excesivo mediante técnicas persuasivas y/o vulneren restricciones legales.

La autoridad de aplicación establecerá los estándares que deben cumplir las agencias de juego en línea autorizadas, con relación a las estrategias de ludificación utilizadas en sus plataformas de juego, de conformidad a los objetivos y las condiciones previstas en el presente capítulo. A su vez, podrá adoptar medidas adicionales a las previstas, orientadas a mitigar el riesgo asociado a la gamificación excesiva.”

Artículo 5°.- Incorpórese el Artículo 6°ter del Capítulo II Políticas de Juego Responsable de la Ley 6.330 que quedará redactado de la siguiente manera:

“Art. 6° ter.- La autoridad de aplicación será responsable de establecer un marco normativo anual que regule y autorice todos los beneficios a ofrecer por los autorizados.

Dicho marco normativo deberá cumplir con las siguientes pautas:

a. Limitaciones a los Bonos de Bienvenida:

i. Los bonos de bienvenida podrán alcanzar hasta un porcentaje máximo del monto del primer depósito realizado por el usuario en la plataforma, el cual será establecido por la autoridad de aplicación.



- ii. Deberán estar sujetos a requisitos de apuesta claros y proporcionales, sin condiciones abusivas que fomenten el gasto excesivo o la permanencia prolongada.
- iii. No podrán otorgarse automáticamente; el usuario deberá aceptar expresamente la promoción antes de su activación.
- b. Restricción a Promociones Vinculadas al Tiempo de Juego: Quedan prohibidas las bonificaciones que premien la permanencia o la cantidad de horas de juego.
- b. Equilibrio entre Incentivos y Juego Responsable: Todas las promociones deben incluir mensajes claros sobre juego responsable y la opción de autoexclusión.
- b. Regulación de las Promociones de Apuestas Gratuitas: Las promociones de apuestas gratuitas deberán limitarse en valor y no podrán generar ganancias en efectivo sin cumplir ciertos requisitos de apuesta previamente establecidos y aprobados por la Autoridad de Aplicación. Tampoco podrán diseñarse para incentivar la realización de apuestas consecutivas.
- b. Segmentación Responsable: Se prohíbe el uso de datos personales y de partida del apostador para personalizar promociones dirigidas a aumentar su gasto.
- b. No podrán ofrecerse incentivos en horarios de alta vulnerabilidad, conforme la reglamentación que dicte la Autoridad de Aplicación.”

Artículo 6°.- Modifíquese el Artículo 7 del Capítulo II Políticas de Juego Responsable de la Ley 6.330 que quedará redactado de la siguiente manera:

“Art. 7°.- De la seguridad de los datos y las operaciones. La información deberá regirse por los siguientes principios:

- a. Estar siempre lista para ser procesada y accedida.
- b. Encontrarse íntegra e inalterable.
- c. Ser confidencial.

d. No utilizar los datos de perfil de jugador para fines distintos a la aplicación del Programa de Prevención Activa.

Los permisionarios habilitados deberán adoptar las medidas técnicas y organizativas necesarias para garantizar la seguridad y confidencialidad de los datos, a fin de evitar su adulteración, pérdida, consulta o tratamiento no autorizado y que permitan detectar desviaciones, intencionales o no, de información, ya sea que los riesgos provengan de la acción humana o del medio técnico utilizado, de manera tal que garanticen el nivel de seguridad apropiado a los riesgos que entraña el tratamiento y la naturaleza de los datos que han de protegerse. La información deberá resguardarse dando cumplimiento a lo estipulado en la Ley 1845 (texto consolidado según Ley 6017) y la Ley Nacional N° 25.326 de datos personales y cualquier otra normativa concordante en la materia, en el estándar, formato y/o modalidad que la Autoridad de Aplicación establezca.”

Artículo 7°.- Incorpórese el Artículo 7°bis del Capítulo II Políticas de Juego Responsable de la Ley 6.330 que quedará redactado de la siguiente manera:

“Art. 7°bis.- Prohibición de acceso. La Autoridad de Aplicación restringirá el acceso a sitios de juego en línea a través del servicio de internet libre y gratuito de la Ciudad de Buenos Aires. Asimismo, el acceso a estos sitios quedará restringido en establecimientos educativos y en todos los organismos públicos dependientes del Gobierno de la Ciudad.”



Artículo 8°.- Modifíquese el Artículo 8 del Capítulo II Políticas de Juego Responsable de la Ley 6.330 que quedará redactado de la siguiente manera:

Art. 8°.- Leyenda de prevención obligatoria. **Los canales autorizados para la comercialización, distribución y/o expendio de juegos de apuestas deberán exhibir en forma visible y permanente la leyenda diseñada por la Autoridad de aplicación conforme al formato del juego.**

El mensaje debe incluir advertencias sobre los riesgos económicos y socioafectivos del juego patológico, la naturaleza adictiva del juego de apuestas y/o información respecto de las probabilidades de pérdida.

El audio debe ser claro y directo, adecuado para todo tipo de usuarios, independientemente de sus capacidades visuales o auditivas. La autoridad de aplicación debe variar tanto en el formato como en el contenido de las leyendas, alternando entre diferentes advertencias y recomendaciones, evitando que los usuarios se habitúen o ignoren estos mensajes. Debe usar un lenguaje sencillo, con colores contrastantes y tipografía legible.”

Artículo 9°.- Modifíquese el Artículo 10 del Capítulo II Políticas de Juego Responsable de la Ley 6.330 que quedará redactado de la siguiente manera:

“Art. 10°.- Prohibición de medios de pago. **En ningún caso podrá utilizarse:**

a) Los medios de pago asociados a cuentas abiertas a solicitud de la Administración Nacional de la Seguridad Social (ANSES) o del ente administrador de los pagos que corresponda, para la acreditación de prestaciones de ayuda social provenientes de programas, entidades o servicios de la Nación, de esta u otras jurisdicciones y/o transferencias de créditos entre apostadores.

b) Los medios de pago consistentes en transacciones financiadas con crédito y/o financiamiento bancario y/o de proveedores de servicios de pago. Los pagos se harán exclusivamente con dinero disponible en cuenta.

c) Los medios de pago consistentes en servicios de billetera virtual bancaria o de proveedor de servicios de pago que no cuenten con sistemas de control parental para las cuentas de menores de edad, conforme a los estándares fijados por la Autoridad de aplicación.

En caso de ser necesario, la autoridad de aplicación deberá suscribir convenios con las autoridades públicas competentes a fin de que se establezca un mecanismo que posibilite operativizar esta prohibición.”

Artículo 10.- Incorpórese el Artículo 10 bis del Capítulo II Políticas de Juego Responsable de la Ley 6.330 que quedará redactado de la siguiente manera:

“Art. 10 bis.- Las plataformas autorizadas de juego en línea deberán establecer un período de espera que determinará la autoridad de aplicación, antes de acreditar fondos en las cuentas de aquellos usuarios identificados con un perfil de alto riesgo, conforme a los criterios de evaluación establecidos por la Autoridad de Aplicación en función de su comportamiento de juego en la plataforma.”

Artículo 11°.- Modifíquese el Artículo 11 del Capítulo II Políticas de Juego Responsable de la Ley 6.330 que quedará redactado de la siguiente manera:

“Art. 11°.- **Prevención activa.** Las Salas de Juego definidas en el artículo 3°, inciso f) de la Ley 538 (texto consolidado por Ley 6017) deben instalar en lugares visibles relojes con el horario oficial, de acuerdo a la reglamentación que dicte la Autoridad de Aplicación. Asimismo, deberá realizar acciones de concientización sobre juego responsable de acuerdo a lo que establezca la Autoridad de Aplicación **en las salas de juego.**



La Autoridad de aplicación establecerá los estándares y objetivos para la implementación del Programa de Prevención Activa. Los autorizados deberán implementar las siguientes obligaciones conforme su capacidad técnica y operativa a satisfacción de la Autoridad de aplicación:

- a. **Sistemas de detección de patrones de comportamiento de riesgo del jugador de apuestas.**
- b. **El diseño de interfaces adaptadas a una reducción del riesgo de comportamientos automatizados o compulsivos.**
- c. **La incorporación de acciones deliberadas adicionales para la confirmación previo a todo aumento o incorporación de nuevo crédito en las apuestas.”**

Artículo 12.- Modifíquese el Artículo 13 del Capítulo II Políticas de Juego Responsable de la Ley 6.330 que quedará redactado de la siguiente manera:

“Art. 13º.- Orientación. La Autoridad de Aplicación dispondrá de un canal de comunicación para la asistencia confidencial de personas afectadas por el juego **disponible las 24 horas. Desde este canal** se brindará, en forma gratuita, orientación sobre los recursos y alternativas disponibles en el ámbito de la Ciudad de Buenos Aires para el tratamiento de la patología.

Dispóngase que la Línea #102 de GCBA arbitre los medios para que los menores de edad afectados por el juego puedan recibir información y derivación para el tratamiento de la patología en la Ciudad.”

Artículo 13.- Incorpórese el Artículo 13 bis del Capítulo II Políticas de Juego Responsable de la Ley 6.330, que quedará redactado de la siguiente manera:

“Art. 13 bis.- **La Autoridad de Aplicación dispondrá la creación y composición de un Comité de Seguimiento de Juegos de Apuestas, cuyas funciones serán las siguientes:**

- a) **Elaborar informes y recopilar información sobre la evolución de los juegos de apuestas;**
- b) **Emitir recomendaciones tendientes a dar cumplimiento a la Ley N° 6.330 de Prevención y Concientización del Juego Patológico y Asistencia a quienes lo padecen y sus familiares;**
- c) **Requerir información a los diferentes organismos de gobierno que perciban recursos provenientes de los juegos de apuestas;**
- d) **Elevar un informe anual a la Legislatura de la Ciudad de Buenos Aires donde de cuenta de la evolución y dinámica del juego;**
- e) **Colaborar con los organismos gubernamentales que tengan por misión reducir los efectos de la ludopatía; y**
- f) **Dictar su reglamento interno.”**

Artículo 14.- Modifíquese el Artículo 14 del Capítulo II Políticas de Juego Responsable de la Ley 6.330 que quedará redactado de la siguiente manera:

“Art. 14.- Asistencia. **Crease, en el ámbito del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, la plataforma de telemedicina en salud mental.**

Esta plataforma facilita la interacción digital entre profesionales de la salud mental y pacientes, ofreciendo servicios como consultas, seguimiento clínico, terapia, y asesoramiento, a través de videoconferencias, mensajería



instantánea, correos electrónicos y otros medios digitales, asegurando la confidencialidad, seguridad de los datos, y el consentimiento informado.

El Ministerio de Salud de la Ciudad de Buenos Aires **establecerá los estándares para** garantizar la asistencia y/o atención integral y confidencial de personas afectadas por el juego y sus familias en el marco de la ley de salud mental 448.”

Artículo 15.- Modifíquese el Artículo 23 del Capítulo III Régimen de Autoexclusión de la Ley 6.330 que quedará redactado de la siguiente manera:

“Art. 23.- Plazo de inscripción. Los plazos **mínimos de permanencia** se sujetarán a las condiciones que establezca la Autoridad de Aplicación **y en respeto de lo requerido por la parte voluntaria.**

El plazo **mínimo** de permanencia en el Registro de Autoexclusión. **La permanencia será hasta la baja voluntaria del mismo. El plazo** empezará a regir desde que la persona haga la solicitud.”

Artículo 15.- Modifíquese el Artículo 27 del Capítulo IV Prohibiciones y Limitaciones para la Publicidad, Promociones y Patrocinio de Juego de Apuesta de la Ley 6.330, que quedará redactado de la siguiente manera:

“Art. 27.- Prohibición de la Publicidad. Se prohíbe la publicidad, promoción, difusión y patrocinio de juegos de apuestas y azar, en forma directa o indirecta, en formato tradicional o no tradicional, a través de cualquier canal de difusión audiovisual, gráfico o comunicacional, por medio de soportes estáticos, digitales, o cualquiera sea su formato, en el ámbito de la Ciudad de Buenos Aires, por parte de las salas de juego o cualquier otro autorizado por Lotería de la Ciudad S.E. para la comercialización o distribución de juegos de apuestas de azar.”

Artículo 16.- Deróguese los artículos 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34 y 35 de la Ley N° 6.330.

Artículo 17.- Incorpórese el Capítulo V Plan de Prevención y Concientización de la Ciber Ludopatía, a la Ley 6.330 que quedará redactado de la siguiente manera:

“Capítulo V - Plan de Prevención y Concientización de la Ciberludopatía

Art. 36.- Créase el Plan de Prevención y Concientización de la Ciberludopatía en el ámbito de la Autoridad de aplicación. El Plan tiene por objeto la concientización y prevención del juego patológico en línea.

Art. 37.- La Autoridad de aplicación coordinará con la Dirección de Censos y Estadísticas, el Ministerio de Salud, el Ministerio de Justicia y el Ministerio de Educación, a los efectos de:

- a. Elaborar estadística respecto de la percepción, prevalencia y composición epidemiológica del juego patológico en línea en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y, en específico, respecto de la población de niños, niñas y adolescentes.
- b. Elaborar un diagnóstico a partir de los datos estadísticos relevados.
- c. Diseñar el Plan de Prevención y Concientización de la Ciberludopatía.

Art. 38.- El Plan de Prevención y Concientización de la Ciberludopatía perseguirá los siguientes fines:

- a. Prevenir el juego problemático en la población en general, y en los niños, niñas, adolescentes y jóvenes en particular.



- b. Ofrecer herramientas y capacitación al personal docente y no docente de los establecimientos educativos para prevenir y detectar el juego patológico.
- c. Ofrecer apoyo y acompañamiento a las familias y al entorno socioafectivo de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes que padecen juego patológico.
- d. Dictar protocolos de atención y abordaje integral del juego patológico.
- e. El fortalecimiento de los espacios y herramientas territoriales y comunitarios para la prevención, atención y acompañamiento.
- f. La denuncia de los sitios web y aplicaciones de juego de apuestas no habilitados, la prevención del uso de juegos de apuestas no habilitados, y concientización de los riesgos.
- g. Promover el bloqueo y desindexación de los sitios web y aplicaciones de juegos de apuestas no habilitados ante las autoridades competentes.
- h. Proponer campañas de prevención de la ciberludopatía destinada a estudiantes del nivel medio de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, con el fin de reducir las condiciones de riesgo a los que están expuestos los mismos.
- i. La creación de un Manual de Buenas Prácticas de Comunicadores respecto de la actividad de publicidad del juego en línea destinado a los influencers, deportistas y artistas a los efectos de prevenir la promoción de la ciberludopatía.
- j. Crease el Manual de Buenas Prácticas para Videojuegos, redactado por la Autoridad de aplicación y dirigido tanto a usuarios, organizadores de eventos, y a desarrolladores y diseñadores de juegos digitales o aplicaciones.
- k. Elaborar un sistema de alertas respecto de videojuegos y aplicaciones dirigidas a aumentar el nivel de atención de instituciones educativas y de los responsables de niños, niñas y adolescentes deben tener al respecto. A tales efectos se practicará alertas respecto de:
 - 1. Interacciones en Línea: Cualquier forma de comunicación digital entre usuarios dentro de videojuegos o plataformas digitales conexas.
 - 2. Mecanismos de Gasto: Todos aquellos sistemas implementados en videojuegos o plataformas digitales conexas que permiten al usuario realizar transacciones monetarias.
 - 3. Accesibilidad a Contenidos Adicionales: La capacidad de los usuarios para acceder, descargar o adquirir contenido adicional problemático no incluido en la versión original del videojuego.
 - 4. Controles Parentales: Herramientas y configuraciones disponibles en consolas de videojuegos, sistemas operativos, plataformas digitales y aplicaciones, diseñadas para permitir a los padres o tutores supervisar y gestionar el acceso de los menores a contenido, interacciones en línea, y mecanismos de gasto.
 - 5. Protección de Datos de Menores: Medidas y protocolos específicos orientados a salvaguardar la privacidad y los datos personales de usuarios menores de edad en videojuegos.
 - 6. Realizar advertencias frente a la aparición de Juego de Botín en videojuegos o plataformas digitales. Estos juegos de botín consisten en ofrecer a cambio de transacciones dinerarias al usuario artículos virtuales aleatorios o producto del azar, los cuales pueden influir en la experiencia de juego o tener un valor económico en mercados secundarios.
 - 7. Realizar advertencias frente a la aparición de juegos consistentes en operaciones binarias en línea que simulan o reproducen la actividad de los mercados financieros o de derivados consistentes en promover que los usuarios



procedan a especular sobre la dirección del precio de un activo subyacente en un período de tiempo breve y predeterminado.”

Artículo 18.- Modifíquese el Capítulo V – Disposiciones Finales de la Ley N° 6.330, que pasará a ser **el Capítulo VI – Disposiciones Finales**, y cuyo articulado quedará detallado de la siguiente manera:

"Artículo 39.- Autoridad de aplicación. Es Autoridad de Aplicación de la presente ley la misma que regule la actividad establecida en la ley 538 o la que en el futuro la reemplace, salvo para los artículos 1° inciso 3, 2° inciso c, 14 y 16 cuya Autoridad de Aplicación es el Ministerio de Salud **y para el artículo 39° cuya Autoridad de Aplicación es el Ministerio de Educación.**

Artículo 40.- Campaña de Concientización. La Autoridad de Aplicación junto con el Ministerio de Educación y el Ministerio de Salud deberán establecer los lineamientos que permitan crear una campaña de prevención de la ciberludopatía destinada a estudiantes del nivel medio de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, con el fin de reducir las condiciones de riesgo a los que están expuestos.

Artículo 41.- Sanciones. Las Salas de Juego y/o cualquier otro permisionario y/o autorizado para la comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta serán pasibles de las siguientes sanciones, de acuerdo a los hechos y al procedimiento que determine la Autoridad de Aplicación, sin perjuicio de lo que en la presente Ley se establece:

1. Apercibimiento.
2. Multa
3. Suspensión.
4. Revocación.

Artículo 42.- Principios de Racionalidad y Proporcionalidad. Las sanciones dispuestas por la Autoridad de Aplicación deben ajustarse a los principios de racionalidad y proporcionalidad teniendo en cuenta la gravedad de las faltas cometidas y su reiteración, sin perjuicio de la responsabilidad penal y/o patrimonial que pudiera corresponderle a las Salas de Juego y/o cualquier otro permisionario y/o autorizado para la comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta. A esos fines debe ponderar los siguientes factores:

- a) La gravedad del hecho y el potencial daño que pudo haber causado, determinando en cada caso si se trata de un incumplimiento leve, grave o gravísimo.
- b) La vulnerabilidad a los derechos del apostador.
- c) Los antecedentes obrantes en el Registro de Sanciones.

Artículo 43.- Multa. Las Salas de Juego y/o cualquier otro permisionario y/o autorizado para la comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta serán pasibles de multa de 10.000 a 75.000 unidades fijas.

Artículo 44.- Suspensión.

- a. Serán sancionados con suspensión de quince (15) días a treinta (30) días, las Salas de Juego y/o cualquier otro permisionario y/o autorizado para la comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta que intimados para que hagan efectivo el pago de la multa, no lo haga dentro del plazo que se le fijare a tal efecto.
- b. Serán sancionados con suspensión de quince (15) días a treinta (30) días, las Salas de Juego y/o cualquier otro permisionario y/o autorizado para la comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta a los que se les hayan impuesto tres apercibimientos en el lapso de un año contando a partir de la imposición del primero de ellos.



Artículo 45.- Suspensión preventiva. Sin perjuicio de la aplicación de las sanciones establecidas en el presente régimen, la Autoridad de Aplicación podrá disponer como medida preventiva la suspensión de la actividad en forma total o parcial por razones fundadas en el incumplimiento constatado que pudiere afectar la actividad y/o los derechos de los usuarios, apostadores, grupos vulnerables y/o público en general.

Artículo 46.- Revocación. Serán sancionados con revocación las Salas de Juego y/o cualquier otro permisionario y/o autorizado para la comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta, cualquiera fuera su modalidad, cuando acumularán suspensiones por más de noventa (90) días, en el transcurso de un (1) año calendario.

Artículo 47.- Sanciones pendientes de cumplimiento. Las Salas de Juego y/o cualquier otro permisionario y/o autorizado para la comercialización y/o distribución y/o expendio de juegos de apuesta no podrán solicitar el alta o la renovación de la habilitación cuando tenga pendiente de cumplimiento una sanción impuesta por la autoridad competente en el marco de la presente ley. Sin perjuicio de lo establecido en este Capítulo, los incumplimientos al presente régimen podrán ser sancionados con las penalidades previstas en el Régimen de Faltas de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y/o en la normativa aplicable, por los hechos que allí se establezcan.

Artículo 48.- Fiscalía. Créase la Unidad Fiscal Especializada en Juego de Apuestas en el ámbito del Ministerio Público Fiscal de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Artículo 49.- Competencia. Asignar a la Unidad Especializada en Delitos y Contravenciones Informáticas, a partir del 1° de marzo de 2024, la competencia exclusiva para intervenir en los casos vinculados con las contravenciones contempladas en el Título V de la Ley N° 1.472.

Asimismo, entenderá: a) en cualquier delito y/o contravención conexos y/o que sean derivación de las investigaciones en curso, incluso aquellos cuya competencia se asuma a partir de la doctrina sentada por el Tribunal Superior de Justicia la Ciudad Autónoma de Buenos Aires en el precedente "Giordano"; b) cualquier delito o contravención cometido en el ámbito de las plataformas de juego de apuestas y/o agencias de apuestas, cuando el caso hubiese sido remitido a la Unidad Especializada en Juego de Apuestas por otro fiscal del fuero y fuese aceptada por aquella, o bien cuando hubiese sido asignado por el Fiscal de Cámara en el marco de una contienda de competencia; y c) cualquier delito o contravención vinculados al juego de apuestas que se tipifiquen con posterioridad al dictado de esta resolución, sea como figura autónoma o como modalidad comisiva de otros ya existentes, en cuyo caso habrán de aplicarse las previsiones del punto b).

Artículo 50.- Requerimientos. El Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires y la Autoridad de aplicación celebrarán acuerdos y convenios de colaboración con los distintos intermediarios de internet, con el Ente Nacional de Comunicaciones (ENACOM) y el Banco Central de la República Argentina (BCRA) u otros organismos competentes, a los efectos de facilitar herramientas simples tendientes a:

a. La desindexación de los motores de búsqueda respecto de los juegos de apuesta ilegales.

b. La eliminación de las plataformas de descarga de aplicativos móviles u otros intermediarios similares, de las aplicaciones o juegos de apuesta ilegales.



c. La baja de los sitios web registrados en la República Argentina de juegos de apuesta ilegales.

d. La prohibición de publicidad en línea de juegos de apuesta ilegales.

e. El bloqueo del acceso a los sitios web y/o plataformas digitales y/o aplicaciones correspondientes a juegos de apuestas ilegales.

f. El bloqueo de las transferencias de dinero por medios bancarios o por proveedores de servicio de pago respecto de juegos de apuesta ilegales.

Las herramientas procederán ante reporte de autoridad competente y por los medios y alcances que se dispongan en los respectivos acuerdos y/o convenios con los intermediarios y organismos. La Unidad Fiscal Especializada podrá requerir en forma directa aplicar cualquiera de las herramientas dispuestas en el presente o que se deriven de los acuerdos o convenios celebrados. ”

Artículo 19.- Modifíquese Capítulo Único “Juego de apuestas” del Título V “Juego de apuestas” del Libro II “Contravenciones” del Anexo A de la Ley No 1.472 - Código Contravencional de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (texto consolidado por Ley No 6.588) que quedará redactado del siguiente modo:

“CAPITULO UNICO JUEGOS DE APUESTAS

Artículo 135 - Organizar y explotar juego -. Quien organiza o explota, sin autorización, habilitación o licencia o en exceso de los límites en que ésta fue obtenida, sorteos, apuestas o juegos, sea por procedimientos mecánicos, electromecánicos, electrónicos, informáticos, o por cualquier otro medio en los que se prometan premios en dinero, bienes muebles o inmuebles o valores y dependan en forma exclusiva o preponderante del alea, la suerte o la destreza, es sancionado/a con arresto de quince (15) a cuarenta y cinco (45) días **y una multa del equivalente al doble del beneficio ilícitamente obtenido desde el principio de ejecución de la conducta o una multa de 50.000 a 100.000 unidades fijas si no es posible determinar el beneficio obtenido.**

En caso de que la comisión de la conducta descripta precedentemente se realice con la cooperación de personas menores de dieciocho (18) años de edad y/o de funcionarios/as públicos con poder decisorio y/o cuenten con personas humanas que practiquen una intermediación en las transferencias de los jugadores al organizador, se aplica la sanción de arresto de treinta (30) a sesenta (60) días, y el equivalente a tres veces el beneficio ilícitamente obtenido desde el principio de la ejecución de la conducta o la multa de 100.000 a 200.000 unidades fijas si no es posible determinar el beneficio obtenido.

Artículo 135 bis.- Juegos destinados a menores de edad. Quien organiza o explota juegos cuyos beneficios o perjuicios económicos estén basados en el azar y requieren del jugador una transmisión de dinero y/o de bienes susceptibles de valoración económica, y que se encuentren dirigidos, directa o indirectamente, a menores de dieciocho (18) años de edad y/o explote la actividad de modo tal que no sea posible identificar la edad del jugador y/o acepten medios de pago consistentes en billeteras virtuales sin control parental, es sancionado/a con arresto de treinta (30) a sesenta (60) días y el doble del beneficio obtenido o una multa de 100.000 a 200.000 unidades fijas si no es posible determinar el beneficio obtenido.

Artículo 135 ter.- Insignificancia. No son punibles las prácticas incluidas en el presente capítulo que por su insignificancia o por hallarse incorporadas por la costumbre o la tradición no importan peligro para la convivencia ni para el patrimonio de las personas.



La insignificancia no se determinará por la cuantía de las transacciones requeridas al jugador sino por el impacto económico de la sumatoria de la totalidad de las transacciones realizadas durante el ejercicio del juego.

Artículo 136- Promover -. Quien realice actos de promoción respecto de los sorteos o juegos de los previstos en el Art. 135 y 135 bis, es sancionado/a con multa de 5.000 a 20.000 unidades fijas. Quien participara en los beneficios de la actividad de juego, adicionalmente será sancionado/a con el equivalente a tres veces el beneficio ilícitamente obtenido por el desarrollo de la actividad o una multa de 25.000 a 50.000 unidades fijas si no es posible determinar el beneficio obtenido.

En caso de que la comisión de la conducta descripta precedentemente se realice una intermediación en las transferencias de los jugadores al organizador, se aplica la sanción del equivalente a tres veces el beneficio ilícitamente obtenido desde el principio de la ejecución de la conducta o una multa de 25.000 a 50.000 unidades fijas si no es posible determinar el beneficio obtenido.

Artículo 137 - Violar reglamentación -. Quien desarrolla sorteos, apuestas o juegos permitidos o autorizados por las Leyes locales, en lugar distinto al indicado por la Ley o que de cualquier modo violen reglamentaciones al respecto, es sancionado/a con multa de 40.000 a 80.000 unidades fijas o arresto de cinco (5) a quince (15) días.

Quien incorpore herramientas de gamificación consistentes en el diseño de juegos que promuevan activamente el compromiso, lealtad y permanencia, la multa podrá ser hasta el equivalente a los ingresos obtenidos durante el último ejercicio.

Artículo 138 – Publicidad de juegos de apuesta en contravención.- El que realice desarrolle actividades de promoción y/o gestione la colocación de publicidad en medios de información, comunicación, plataformas cualquiera sea el soporte que realicen promoción y/o publicidad en cualquiera de sus modalidades de juegos de apuesta, en contravención a la normativa y/o incumplan las obligaciones a su cargo, serán sancionadas con multa de 25.000 a 75.000 unidades fijas o arresto de cinco (5) a diez (10) días.

El titular y/o responsable de medios de información o comunicación, que practique la publicidad o el deportista, artistas e influencer, lo que es una persona humana que concentre impacto significativo en internet y/o goce de notoriedad pública, es sancionado/a con multa equivalente al doble de lo obtenido en contraprestación por la publicidad ejercida o multa de 25.000 a 75.000 unidades fijas, si no fuera posible determinar el beneficio obtenido.

Cuando la publicidad de actividades de juego de apuestas en línea sea realizada por un influencer, artista o deportista, que por la naturaleza de la plataforma y el contenido producido sea dirigido a niños, niñas o adolescentes, la multa será de hasta tres veces de lo obtenido en contraprestación por la publicidad ejercida o multa de 25.000 a 75.000 unidades fijas, si no fuera posible determinar el beneficio obtenido.

Artículo 138 bis - Leyenda de prevención obligatoria en publicidad. - Resulta obligatorio que toda publicidad de Juegos de apuesta incluya en forma destacada y lugar visible la leyenda establecida por el artículo 8° y el artículo 34° de la Ley N 6.330. A aquellas personas tanto humanas como jurídicas que no lo cumplan se le aplicará la sanción establecida en el artículo precedente.

Artículo 139 - Intermediación -. Quien desarrolle actividades de intermediación en las transferencias de los jugadores al organizador de



juego clandestino, es sancionado con una multa del equivalente al doble del beneficio ilícitamente obtenido desde el principio de ejecución de la conducta o una multa de 50.000 a 100.000 unidades fijas si no es posible determinar el beneficio obtenido.”

Artículo 20.- Comuníquese, etc.



Fundamentos

Señora Presidenta:

Desde fines de 2023 el fenómeno de la ciberludopatía comenzó a crecer a una velocidad alarmante. En las conversaciones con docentes, estudiantes secundarios y universitarios ya se percibía lo que meses después se convertiría en una verdadera explosión: una problemática silenciosa, pero de expansión acelerada, que ya adquirió una dimensión social significativa y peligrosa.

Mientras avanzaba esta pandemia del juego —cada vez más precoz, cada vez más extendida— también se multiplicaban los casinos ilegales y la publicidad de los casinos legales en todos los medios de comunicación. Los estímulos llegaban por todos los canales posibles: el fútbol, la televisión, las redes sociales, los estadios, las pantallas del cine, la radio. La invitación era permanente, directa, invasiva. Bastaba con estirar la mano desde el sillón para caer en el casino digital.

Fue en ese contexto que, en febrero de 2024, presenté el Proyecto de Lucha Integral contra la Ludopatía Infantil, una propuesta que buscaba abrir un debate serio, riguroso e integral sobre una problemática que ya no estaba asociada al casino tradicional, sino al casino digital omnipresente, disponible las 24 horas en cada celular.

Desde entonces, ingresaron cerca de 35 proyectos vinculados al tema. Sin embargo, no pudimos tratarlos. Después de ocho años de trabajo legislativo, esta es quizás una de las mayores frustraciones que me llevo: no haber logrado el consenso necesario para poner un freno a este flagelo. Sé que detrás de esta industria hay intereses políticos y económicos muy poderosos, transversales a todos los partidos, profundamente arraigados en una de las grandes pasiones argentinas: el fútbol.

Al concluir mi mandato y ante la imposibilidad de avanzar en ese consenso, presento este último proyecto: una síntesis y recopilación del trabajo de todas las fuerzas políticas, un intento de integrar miradas y construir una propuesta superadora que pueda servir como base para la próxima legislatura. Tome en cuenta tanto cuestiones concretas como el espíritu de cada uno de los proyectos ingresados de los diputados Del Gaiso, Ferrero, Siciliano, Michielotto, Parera, Daer, Grillo, Modarelli, Bielli, La Blunda, Barroetaveña, Valdés, Méndez, Thourte y Reta. Por supuesto, es una propuesta que tiene mi mirada, pero la hice con la intención de integrar al máximo las ideas de mis colegas de los diferentes partidos. Espero entonces que sirva al menos como una ayuda para facilitar el debate.

Lo dejo con esa expectativa —y la esperanza— de que se aborde esta discusión con la seriedad, la profundidad y la urgencia que la situación exige.

En este sentido, paso a comentar los aportes que hicieron al este proyecto las iniciativas de los diputados de los distintos partidos.

En primer lugar, los diputados de la **Coalición Cívica** realizamos aportes sustanciales para esta propuesta, reuniendo iniciativas que van desde la actualización del marco contravencional hasta la redefinición de conceptos clave del ecosistema digital del juego.

A partir de los expedientes 153-D-2024 y 1792-D-2024 de mi autoría, se incorporaron medidas para incrementar las sanciones a quienes organizan o promueven el juego ilegal, incluyendo a influencers, y se introdujeron definiciones centrales como estrategias de ludificación e influencer aplicadas al ámbito de las apuestas en línea. También proponen la elaboración de manuales de buenas prácticas para comunicadores y para desarrolladores de videojuegos, y advierten sobre la proliferación de mecanismos de captación como juegos de botín (loot boxes) y opciones binarias, que operan como puertas de entrada temprana al juego de apuestas entre adolescentes.



Complementariamente, el expediente 468-D-2024 de la diputada Ferrero aportó la prohibición total de la publicidad de casinos online, eliminando uno de los principales canales de estímulo hacia públicos jóvenes.

A su vez, las iniciativas del diputado Del Gaiso reunidas en los expedientes 127-D-2023, 128-D-2024, 1511-D-2024, 1610-D-2024 y 1922-D-2024, aportan un conjunto de herramientas decisivas para prevenir el acceso temprano al juego. Entre ellas, la prohibición del uso de tarjetas de crédito y de cuentas asociadas a ANSES en plataformas de apuestas, la creación de un Comité de Seguimiento de Juegos de Apuestas para monitorear y actualizar la política pública, la implementación de un programa de prevención y concientización en el ámbito educativo y la incorporación de un mecanismo de identificación digital del apostador destinado a impedir el ingreso de menores mediante controles biométricos y verificaciones de identidad.

Los diputados del **PRO** realizaron aportes concretos al enfoque preventivo del proyecto. El diputado Parera, a través del expediente 1490-D-2024 presentó una propuesta orientada a un plan de prevención en el ámbito educativo, incorporando acciones básicas de formación y acompañamiento escolar. El expediente 1137-D-2024 del diputado Siciliano sumó definiciones clave como juegos de botín, apuestas online y sistemas de identificación digital, para reforzar los criterios de control y disuadir el ingreso de menores a las plataformas de apuestas.

Por su parte, el expediente 1142-D-2024 de la diputada Michielotto propuso una modificación concisa al Código Contravencional enfocada en tres medidas: limitar el uso de billeteras virtuales de menores, requerir autorización adulta para sus transacciones y asegurar que toda publicidad incluya la leyenda “El juego es perjudicial para vos y tu familia” y el isotipo +18.

Los diputados de **Unión por la Patria** también presentaron proyectos que fueron incorporados en esta propuesta. Entre ellos se encuentran el expediente 1181-D-2024, del diputado Grillo, el expediente 1370-D-2024 del diputado Modarelli, el expediente 1372-D-2024 de la diputada Bielli, el expediente 1041-D-2024 del diputado La Blunda, los expedientes 2198-D-2024 y 2490-D-2024 del diputado Valdés, el expediente 2268-D-202, del diputado Barroetaveña y el expediente 906-D-2024 de la diputada Daer.

El proyecto de la diputada Bielli aportó medidas centrales al dictamen, entre ellas la exigencia de un sistema de identificación digital para impedir el acceso de menores. También incorporó la restricción del uso de plataformas de juego en las redes WiFi-públicas de la Ciudad, así como en escuelas y organismos estatales, y reforzó los mecanismos de asistencia a través de la Línea 102, garantizando orientación y derivación para los afectados. El proyecto sumó además límites a las formas de pago, prohibiendo el uso de tarjetas de crédito y de cuentas asociadas a prestaciones sociales, y endureció las restricciones a la publicidad, especialmente en lo referido al uso de influencers. Estos aportes se integraron junto con otros mecanismos de prevención y control, entre otros.

Los expedientes presentados por Valdés y La Blunda incorporaron la inclusión obligatoria de datos biométricos como requisito de identificación para operar en plataformas de apuestas, fortaleciendo los controles de acceso y la verificación de identidad. Por su parte, los proyectos de Grillo y Barroetaveña destacaron la necesidad de establecer un plan de prevención dirigido a niñas, niños y adolescentes, con acciones sostenidas de sensibilización y acompañamiento en ámbitos educativos y comunitarios.

A estas iniciativas se suma el aporte de Modarelli, quien propone la restricción total de la publicidad directa o indirecta destinada a promover actividades lúdicas que incentiven apuestas virtuales, reforzando el enfoque preventivo del proyecto. Por último, del expediente presentado por Daer se incorpora la exigencia de que quienes accedan a sitios oficiales de apuestas no figuren en el Registro de



Deudores Alimentarios, agregando un criterio adicional de responsabilidad y control.

Por último, también fueron considerados los aportes de la diputada Manuela Thourte, de la **UCR**, de la diputada Sol Méndez de **Confianza Pública** y del diputado Jorge Reta del **bloque República**, cuyas iniciativas contribuyeron a fortalecer distintos aspectos del proyecto.

En el caso del expediente 1680-D-2024, la diputada Thourte incorporó tres elementos centrales: la creación de una unidad fiscal especial para investigar y perseguir el juego ilegal en línea; el refuerzo de los mecanismos de asistencia a través de la Línea 102, para orientar y derivar a niñas, niños y adolescentes afectados; y la inclusión de instancias de capacitación para el personal docente, orientadas a la detección temprana y la prevención.

Por su parte, de los expedientes 1409-D-2024 y 1695-D-2024, de la diputada Sol Méndez, se integraron propuestas vinculadas a una campaña de prevención en las escuelas, destinada a fortalecer la información y el acompañamiento dentro de la comunidad educativa, junto con restricciones a la publicidad y promoción de plataformas de apuestas para reducir la exposición de niños, niñas y adolescentes.

Dos expedientes 609-D-2025 Y 612-D-2025 del diputado Reta se tomaron cuestiones relacionadas a los programas de prevención en escuelas y restricciones a la publicidad de los casinos online.

La magnitud del problema exige reconocer que la ciberludopatía dejó de ser una amenaza difusa para convertirse en una realidad instalada en escuelas, clubes y entornos familiares. La combinación entre acceso temprano a celulares, billeteras virtuales habilitadas desde edades muy bajas y plataformas disponibles las 24 horas facilita un ingreso silencioso y acelerado al juego online. Los estudios muestran que uno de cada cuatro estudiantes secundarios ya apostó al menos una vez, y que el 8,8% lo hace con frecuencia, lo que confirma que la problemática está escalando a paso firme.

El avance del fenómeno está directamente vinculado a la publicidad permanente y al rol de influencers que promocionan plataformas de apuestas mediante transmisiones, sorteos y supuestas ganancias instantáneas. Esta estrategia orientada a públicos jóvenes se volvió decisiva: casi el 20% de los estudiantes conoció las plataformas a través de influencers, lo que demuestra la incidencia real de este tipo de promoción en la captación de menores. A esto se suma el sponsorship deportivo, que naturaliza la apuesta como parte del espectáculo.

Frente a esta situación, se vuelve evidente la insuficiencia de medidas aisladas. Aunque existen acciones puntuales, como la limitación del uso del celular en el aula para fines no pedagógicos, aún no hay un esquema integral que ordene políticas de prevención, establezca controles estrictos para operadores legales y refuerce la persecución del juego clandestino, que opera en un 80% fuera de regulación. Este proyecto incorpora esos lineamientos y propone un marco claro para limitar la publicidad masiva, los patrocinios deportivos y la promoción en redes sociales, principales vías de exposición para adolescentes.

En materia de prevención, el proyecto incorpora medidas orientadas a impedir el ingreso de menores y limitar los mecanismos que hoy facilitan su participación en plataformas de apuestas. Se incluyen requisitos de identificación digital con validación biométrica para verificar la identidad del usuario, la prohibición del uso de tarjetas de crédito y de cuentas asociadas a prestaciones sociales o a menores de edad, y restricciones al uso de billeteras virtuales cuando no exista supervisión adulta. A su vez, se establecen obligaciones para los operadores legales, que deberán incorporar herramientas de autoevaluación, sistemas de monitoreo de patrones compulsivos y advertencias permanentes sobre los riesgos del juego,



garantizando así mecanismos de prevención activa dentro de las propias aplicaciones.

Por último, la propuesta avanza sobre la necesidad de crear dispositivos de asistencia específicos para quienes ya desarrollaron conductas adictivas. El proyecto contempla canales de ayuda accesibles las 24 horas, mecanismos de orientación y derivación, y herramientas de atención en salud mental que permitan un acompañamiento efectivo a adolescentes y familias afectadas. La iniciativa se estructura a partir de una estrategia integral que combina prevención, regulación, persecución del juego ilegal y reparación, con el objetivo de dar una respuesta sostenida y concreta a una problemática que ya impacta de manera directa en la salud, los vínculos y el futuro de miles de jóvenes.

Este proyecto representa un intento concreto de ordenar una discusión que lleva meses postergándose. El crecimiento del juego ilegal, la exposición permanente de adolescentes y la ausencia de un marco integral evidencian que la Ciudad necesita una respuesta legislativa acorde a la magnitud del problema. La iniciativa reúne aportes de todas las fuerzas políticas y propone una hoja de ruta precisa para abordar una problemática que crece de manera acelerada y que exige dejar de reaccionar tarde para enfrentarla de forma directa y sin vacilaciones.

La ludopatía no es un fenómeno meteorológico ni un accidente del azar. La ludopatía es responsabilidad política. Y desde el lugar que me toque ocupar, voy a seguir impulsando una ley que proteja a nuestros chicos del juego.

Por todo lo expuesto, solicito a esta Legislatura que aborde esta cuestión con seriedad y logre los acuerdos necesarios para sancionar el presente proyecto de Ley.

Firmado digitalmente por Hernan Leandro Reyes
Fecha:05/12/2025 12:35:32
Diputado Hernán Reyes
Legislatura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires